

Nociones básicas de tecnologías libres
para diseñadores de comunicación visual



Diagrama visto en un meme, sin autoría


CONFLICTOS
TECNOPOLITICOS
CAPITALISMO
DE PLATAFORMAS
ALTOS NIVELES
DE CONCENTRACIÓN
DE MEDIOS POR LAS "GAFAM"
(Google, Apple, Facebook,
Amazon y Microsoft)
IMPONEN REGLAS DEL MERCADO
Y HÁBITOS DE COMPORTAMIENTO
OPACIDAD
Y ARBITRARIEDAD
EN ALGORITMOS
COMERCIO DE
DATOS PERSONALES
CONTROL
DE CONTENIDO
CENSURA
DE ACTIVISTAS
CAMPAÑAS DE
DESINFORMACIÓN
CIERRE
DE CUENTAS
VULNERACIONES
A LA LIBERTAD
DE EXPRESIÓN
DISCURSOS DE
ODIO Y VIOLENCIA

LA CARRERA DE DISEÑO ENCERRADA EN UNA CAJA

CAPITALISMO DE PLATAFORMAS

PROPOSITO PERSONAL CREATIVO

MERCADO LABORAL

MULTITASKING

PRECARIZACIÓN LABORAL

SOFTWARE PRIVADO

TRABAJO NO REMUNERADO

ACELERACIÓN DE MICROTENDENCIAS

BÚSQUEDA SIN FIN

UNIFORMIDAD ESTÉTICA

lo necesito para ayer

mi primo lo hace mejor

diseño_hecho_por_IA.pdf

necesito un logo

quiero algo trendy

algo más astetik

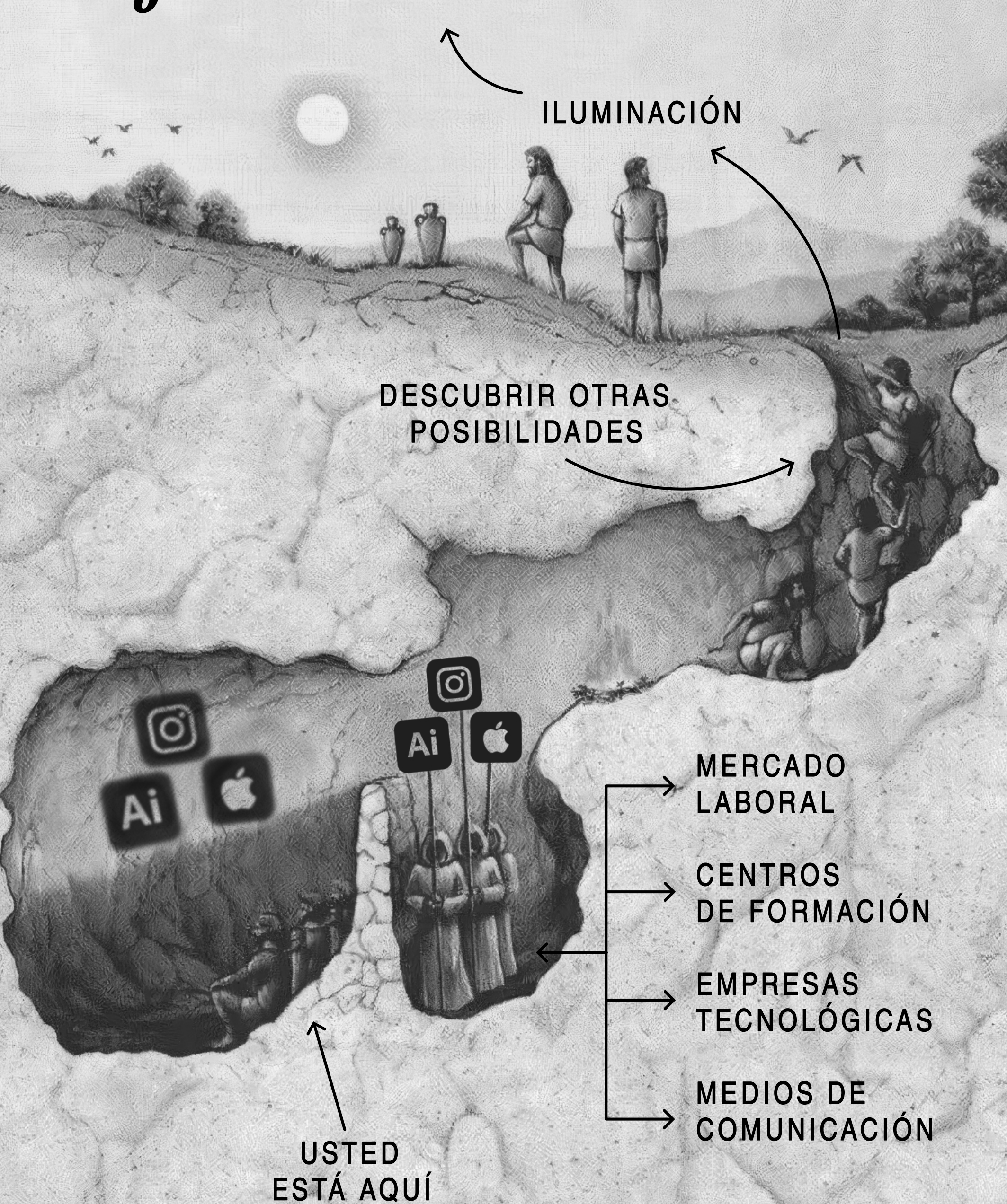
ponele más diseño

deja, lo hago en canva

Cultura Remix: Arte del perrito por Boryske, realizado con Blender.
Basado en el comic original de KC Green. Adaptado por nosotros con Krita e Inkscape.


TODO BIEN
Adobe crasheó
Paga
Pirateanos
No, no está todo bien.
Salgamos afuera un momento.

Software Libre



Cultura Remix: Basado en la imagen original (sin autor) de la alegoría de la caverna de Platón. Adaptado por nosotros con Krita e Inkscape.

Bueno, hablando en serio: ¿el Software Libre qué es?

Es una forma de desarrollo y distribución de tecnología informática que pone la libertad de uso y de acceso como propósito ético fundamental



Las 4 libertades fundamentales

#0 *Ejecutar*

Ejecutar el programa como se desee y con cualquier propósito. Esta libertad habilita el uso de un programa sin límite de personas, computadoras, lugares o fines. **Quien quiera, donde quiera, para lo que quiera.**

#1 *Estudiar*

Estudiar cómo funciona el programa. Para esto es necesario publicar el código fuente, es decir, los archivos que lo hacen funcionar. Así será posible auditar el programa y **estudiar si realmente hace lo que dice que hace** (como no enviar los datos de uso a terceros).

#2 *Modificar*

Contribuye a reparar fallas o también adaptarlo, por ejemplo, haciendo una traducción a otro idioma. Es una de las libertades más significativas ya que el desarrollo y las mejoras que puede tener el software **no dependen exclusivamente de una empresa** o persona en particular, **sino de una comunidad** que se construye con diferentes realidades del mundo y no solo desde la visión hegemónica.

#3 *Distribuir*

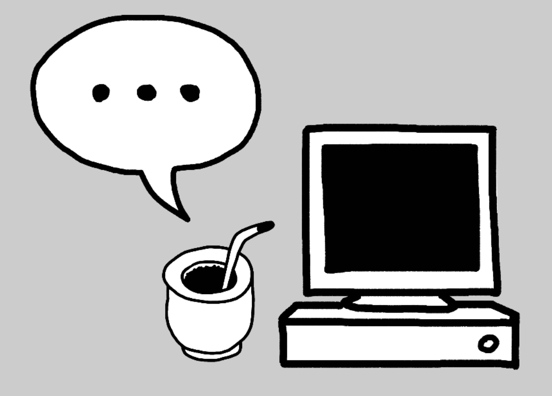
Publicar las mejoras al software y distribuirlas. Este tipo de licencia nombrada como **copyleft** permite que cualquiera pueda usar de nuevo ese código, estudiarlo, transformarlo, seguir modificándolo y compartir nuevamente esas mejoras con la comunidad, **cerrando un círculo productivo para beneficio colectivo**.

Sostenido por la comunidad

datos

#1 *Pensar global*

El software libre no es solo un modo de producción, su riqueza está en la forma de socializar la tecnología, de vivir el desarrollo y sus avances perteneciendo a la comunidad que las construye. Estas prácticas resultan disruptivas para el sistema capitalista ya que no se sostienen sobre el afán de lucro, sino sobre **la dimensión colectiva del conocimiento, la apertura y la cooperación**. La libertad de modificar el software se entiende como una libertad colectiva por lo que, si no sabemos programar, **siempre es posible colaborar con cualquier otro tipo de conocimientos o habilidades**: documentando, reportando fallas, traduciendo, diseñando o también aportando fondos para su desarrollo. Esto no solo aplica para el software técnico como las herramientas creativas, sino que también existen proyectos con un enfoque más social o de difusión de conocimiento, siendo Wikipedia uno de los mejores ejemplos de software libre sostenidos por su comunidad global. Otros proyectos populares pueden ser LibreOffice, Firefox, Wordpress o los sistemas operativos basados en GNU Linux.



#2 *Actuar local*

En nuestro país existe la representación local de proyectos enormes como **Wikimedistas de Uruguay**, pero también hay otros que tienden a la autogestión de comunidades pequeñas. Un ejemplo es **Mastodon.uy**, una red social libre y descentralizada que se presenta como un espacio alternativo a las redes privadas (Twitter, TikTok, Instagram) para quienes están en desacuerdo con sus políticas, por seguridad, privacidad y para saber qué hace la red con sus datos. **FLISoL** (Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre), es el evento de coordinación más importante de las comunidades de software libre locales.

Piratear reproduce la dependencia

datos

3 *Lo que brilla...*

Piratear los programas sólo ayuda a reproducir la dependencia, consolidar la supremacía del software propietario y evitar que se cuestione el modelo de desarrollo tecnológico. Al usar software propietario, aunque sea sin licencia, las personas se acostumbran a determinados programas y se consolida un **ciclo de dependencia que comienza desde las escuelas y universidades**. Las compañías de software propietario regalan los programas bajo la modalidad de licencia educativa para que quienes estudian aprendan únicamente con sus herramientas y cuando salgan al mercado laboral, sean las que compren y usen.

La adopción de software libre debería pasar por una apuesta por la libertad, por los procesos colaborativos y por **ganar control sobre las tecnologías que usamos** todos los días. Es preferible aportar con plata o tiempo para el desarrollo de una herramienta libre, que seguir perpetuando el modelo de apropiación privada del conocimiento. Si tenés que piratear porque no te queda otra, hacelo; pero animate a probar.



Visto en la feria de Tristán Narvaja, junio de 2025

Tus archivos son tuyos

datos

4 *Licencias*

Si querés pagar para tener una licencia original tenés que ir por una suscripción, que es el modelo de negocio elegido por las empresas de software hoy. No es como antes que la licencia era para tu computadora y de por vida. Si el servicio se cae, pasa mucho tiempo, o un mes no podés pagarlo, no vas a poder acceder a las herramientas que ya pagaste. No sos propietario/a de lo que estás comprando ***¡lo estás alquilando!***

Adobe
ALQUILA
0900 ADOBE



All rights reversed

5 *Copyleft*

Gracias a la licencia copyleft esto con el software libre no pasa. Las versiones distribuidas de los programas se pueden descargar completamente en tu computadora, convirtiéndote instantáneamente en el propietario de los archivos. **Nadie ni nada puede impedirte acceder a tus programas** ni a tus archivos, jamás.

Otra vida para tus máquinas

datos

#6 ¿Viejo? Andá!

Está bien pagar por software propietario si creemos que vale la pena o aportamos a desarrolladores pequeños. Es más, no todo el software libre es gratuito y todos requieren del apoyo de su comunidad para sostenerse. El tema es no caer en la trampa de las empresas gigantes de tecnología, que una vez que decidiste pagar por sus licencias pueden cambiarte las reglas del juego. Empeoran el servicio y para lo que antes estaba incluido ahora tenés que pagar un extra o lo perdiste. Este fenómeno se denomina “decadencia de plataformas” o “enshittification”. De nuevo el ejemplo es Adobe, que te cobra si querés darte de baja de sus servicios. También en el caso reciente de windows 10. Como Microsoft finaliza el soporte de actualizaciones de seguridad en ese sistema operativo, te sugiere actualizar a windows 11. Pero si querés actualizar y tu equipo no cumple con los requisitos nuevos del sistema, te obliga a comprar una máquina nueva. ¿Qué te parece? Cambian los requisitos del mercado y hacen que tu equipo quede obsoleto, lo que conocemos hace ya mucho tiempo como **obsolescencia programada**.



Foto de Cybercirujas, junio de 2025

#7 Di$eño

El diseño también obliga a estar al día con la tecnología, cambiando muchas veces las computadoras por macbooks nuevas muy caras o hardware de última generación porque los requerimientos del software son cada vez más exigentes. Esto no tiene por qué ser así y **se puede evitar usando software libre**, con versiones de los programas que sean suficientes para la tecnología que tenemos. No sólo alargando la vida útil de las máquinas y dando lugar a repararlas en lugar de desecharlas, sino que también **abriendo una puerta de entrada más accesible a la tecnología**.



¿Sabías que en el año 2013 el parlamento uruguayo aprobó la **Ley 19.179** de Software Libre y Formatos Abiertos en el Estado?

En paralelo con el trámite parlamentario, la Universidad de la República también discutió internamente la conveniencia de promover el software libre y los formatos abiertos en su propio ámbito. El Consejo Directivo Central aprobó por unanimidad la resolución No. 11 del 23-7-2013 que estableció lineamientos políticos al respecto.

12 años después, la reglamentación de la Ley dejó todo por desear. Al texto se le quitó todo el potencial para auditar y fiscalizar haciéndola una norma estéril que cualquier institución pública puede pasar por alto sin necesidad de tener un argumento que justifique la elección de software privado.

En la Udelar, si bien se adoptó en la organización interna, como estudiantes universitarios no vemos que se hable sobre el tema ni se presente como una opción. Sobretodo en nuestra formación en diseño, que se ve constantemente atravesada por el uso de software y tecnologías digitales.





HIMNO NACIONAL

El Plan Ceibal al inicio se caracterizó por ser un proyecto tecnológicamente integral, que incluía al software libre como sistema operativo. En el presente las nuevas ceibalitas vienen con Windows (Microsoft) como sistema y Google como el gran patrocinador que a cambio se lleva los datos de todos los niños y niñas del país, **perpetuando prácticas de dependencia con estas empresas en todo el sistema educativo**.

Es urgente entender el carácter político del asunto para volver a poner en marcha el camino hacia la independencia tecnológica.

«La educación debe formar ciudadanas y ciudadanos libres, capaces de ejercer sus derechos y de participar, en democracia, en la vida social y económica. Por otro lado, en un sector tan dinámico como el de las tecnologías de la información, el mercado laboral que conocerá un estudiante a lo largo de su vida activa será muy cambiante y diferente al de hoy. Por todo lo expuesto, con Software Libre se puede lograr, como establece la Ley de Educación, "que las personas adquieran aprendizajes que les permitan un desarrollo integral relacionado con aprender a ser, aprender a aprender (...)" y "alcanzar una real igualdad de oportunidades para el acceso, mmla permanencia y el logro de los aprendizajes"».

Fragmento del comunicado de la comunidad sobre la Ley de Software Libre y Formatos Abiertos en el Estado, 13 de Marzo de 2013.

Tabaré

El Software Libre es,

socialmente *justo*,

técnicamente *viable*,

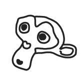
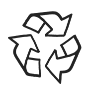
económicamente *sostenible*.

*Puesta en página herramientas.svg - Inkscape

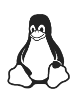
T | Tipografía: Wondertype | Tamaño: 90 pt

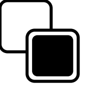
x sin título_2357.svg | nuevoldcv_2015.. | pfcfin_2025..







Herra-mientas para diseñar

Un estado de situación de las herramientas de software libre disponibles para diseño gráfico en el año 2025



Herramientas de diseño gráfico

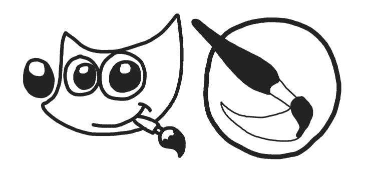
Vector



Inkscape
inkscape.org



Mapa de bits e ilustración



GIMP
gimp.org

Krita
krita.org



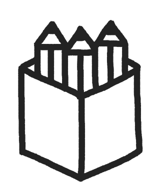
Editorial



Scribus
scribus.net



UI/UX



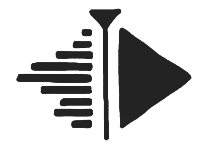
Penpot
penpot.app





| Herramientas multimedia

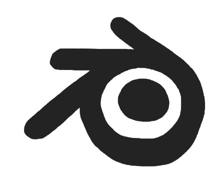
Video



Kdenlive
kdenlive.org



3D/Animación

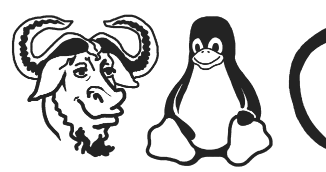


Blender
blender.org

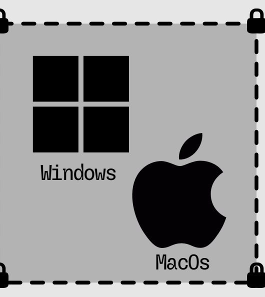




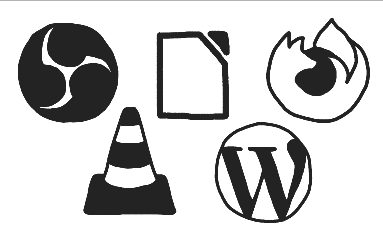
Sistemas operativos



GNU Linux/ Debian
debian.org



Otras herramientas populares que son libres



OBS STUDIO - obsproject.com
VLC MEDIA PLAYER - videolan.org
LIBRE OFFICE - libreoffice.org
WORDPRESS - wordpress.org
FIREFOX - mozilla.org

T | Recursos libres

Tipografías con licencia libre

Bueno
bonito
y libre

Donde encontrarlas:

velvetyne.fr

usemodify.com

colllettttivo.it

design-research.be/by-womxn

tunera.xyz

typotheque.le75.be

Archivos fotográficos de dominio público



Donde encontrarlas:

bibliotecadigital.bibna.gub.uy/jspui

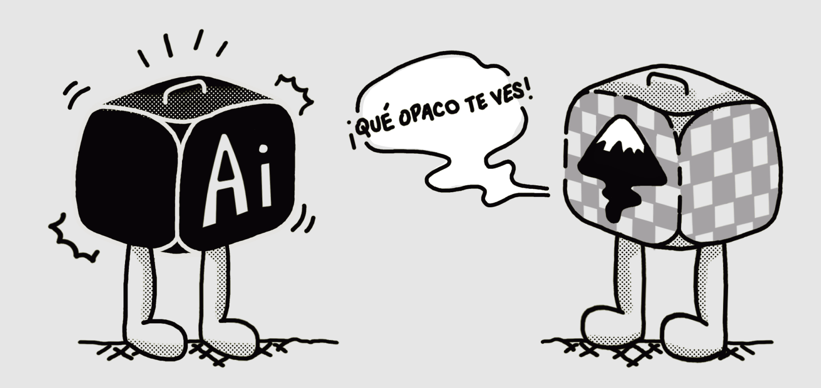
cdf.montevideo.gub.uy/catalogo

archive.org/details/image

commons.wikimedia.org

public.work

pdimagearchive.org



:O | Herramientas particulares

Programación creativa / creative coding

También existen herramientas personalizadas que tienen una funcionalidad específica. Hay muchas, incluso si aprendes a programar en un lenguaje como **Processing** vos podes hacerte las tuyas. No todas comparten el código de forma pública, pero vale la pena probarlas para experimentar y ver qué se puede hacer. Hay muchas más y están constantemente apareciendo cosas nuevas.

Algunas que recomendamos son:

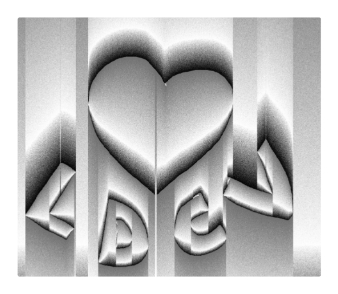


Dithering
para editar imágenes con el efecto dither, se puede grabar en video o usar de fondo.
ksawerykomputery.com/tools/

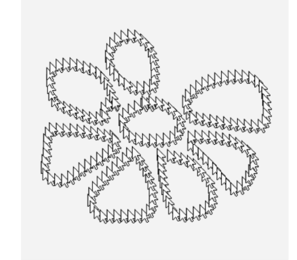


Space type generator
de lo mejor, arriba a la derecha se puede elegir entre varios estilos de animación.
spacetypegenerator.com/

Munken creator
para animar texto.
colab.munken.com/munkencreator



Gradientor - dibuja imágenes con degradados. Se puede subir un svg para que lo dibuje.
gradientor.afterimage.cc



Notwk machine - todo predefinido pero es divertido. Hay video.
notwk.london/machine



processing.org

:O | Medios de comunicaciòn

Fediverso

El Fediverso («federación» y «universo») es un conjunto de servicios de redes sociales capaces de comunicarse entre sí usando protocolos de comunicación estandarizados como **ActivityPub**.

La **federación** permite tener distintos servidores independientes, llamados «**instancias**» o «**nodos**». Al ser un sistema **descentralizado** y federado, las distintas instancias pueden interactuar entre sí y los usuarios son capaces de elegir entre ellas o crearse la suya para registrar, gestionar su cuenta e **interoperar** con otras personas.

Esto funciona de forma *similar al correo electrónico* donde existen distintos proveedores (Gmail, Hotmail, Antel, etc.) que son interoperables y capaces de comunicarse entre sí a través de un protocolo común. Lo mismo también sucede con el protocolo de mensajería *XMPP*, que funciona como un chat normal, que muchas personas lo utilizan como una alternativa más segura y de mayor privacidad a aplicaciones propietarias como Whatsapp o Telegram.



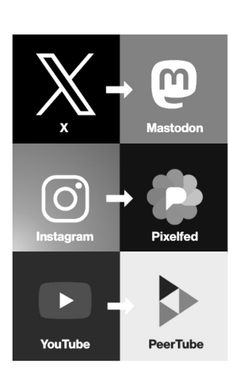


Propuesta de logo más utilizada en representación del Fediverso desde 2018

La receta del software

La mayoría de las plataformas del Fediverso son redes sociales libres dado que funcionan con software libre y de código abierto. Algunas son similares a las plataformas propietarias, **Mastodon** tiene una forma similar a Twitter, **PeerTube** a Youtube, **Pixelfed** a Instagram, entre otras. Las instancias están enfocadas a temáticas específicas: tecnología, debate político, arte, música, videojuegos, o lugares geográficos. Podríamos pensar en la posibilidad de servidores comunitarios para temáticas concretas, como la comunidad de dcv, como para cada barrio, municipio o ciudad.

Si retomamos la comunidad de **Mastodon.uy** para analizar al software por ***"la receta"*** que los hace posible: ¿Qué diferencias hay entre el software propietario y el software libre? ¿Qué es lo que damos por hecho para poder usarlos? ¿Qué es lo que hace posible que lleguen a nuestras manos? ¿Con qué ingredientes? ¿Cómo se cocinan?
Comparemos los casos de Instagram con Mastodon.uy, observaremos diferencias abismales a nivel escala e infraestrucutra para cumplir con una misma función: **conectar a la comunidad**.





La receta secreta

Dónde se cocina:

En los centros de datos de computación e inteligencia artificial de la empresa Meta (Facebook). Suelen estar ubicados territorialmente en países del norte, lo que hace que esos datos estén bajo su jurisdicción, lo que implica que cualquier gobierno puede solicitar datos como la censura de actividad sin que nos enteremos.

Quiénes cocinan:

Meta es la empresa que cocina con los ingredientes que nosotros aportamos, nuestros datos. Además, ellos eligen cuáles discursos van a servir para este plato. Los que no se adapten a las normas y políticas de la empresa, serán censurados o invisibilizados.

Quiénes lo consumen:

Parte de la base de que "todo el mundo" está ahí. Promete un alcance de millones de personas o que la segmentación es tan exacta como para llegarle a las personas adecuadas. La verdad es que el algoritmo decide cuánto mostrarte, a quiénes y cuándo. Esa promesa no es más que una ilusión estadística fuera de contexto, una especulación que se utiliza como modelo de negocio para vender publicidad.

Con qué se cocina:

Consume cantidades gigantescas de electricidad, tierra, agua, recursos minerales y humanos. La mayoría de ellos son obtenidos con métodos extractivistas y sin el consentimiento de la población cercana, que en varias oportunidades tiene que reclamar para que se vayan de su territorio.

La receta:

No la sabemos, el algoritmo se mantiene opaco y en secreto. Se podría comer el plato pero nunca se conocerían los ingredientes o el proceso completo para su elaboración. Sabemos que su objetivo es mantener nuestra atención para extraer datos y luego especular con ellos para venderlos por publicidad.

Qué nutre este alimento:

Lo que produce esta olla tiene que ver más con una individualidad aislada y cínica, que con un espíritu colectivo. Tiende a la división y la fragmentación, a pensarse como separado del entorno y no como parte de ello. El resultado suele ser tóxico, dañino para nuestra salud y de lo que en ocasiones debemos «desconectarnos para volver a conectar mejor».

Cultura Remix: Imagen generada con Retro Diffusion, editada en LibreSprite

La receta compartida

Dónde se cocina:

Funciona en un servidor local que está en la casa del administrador, esto es, que no depende de corporaciones multinacionales o empresas, es el resultado del activismo por parte de su operador y las personas que lo administran.

Quiénes cocinan:

Es administrada por personas comunes que tienen trabajos, familias y otros quehaceres. Se cocina entre la comunidad, se apuesta por el intercambio de saberes y compartir los intereses de las personas que lo integran. Las normas y códigos de convivencia son acordados, se promueve la participación y la colaboración.

Con qué se cocina:

Es sostenido por su comunidad, así como de los servicios públicos que brinda el Estado. En este caso el internet de Antel, la electricidad de UTE y las donaciones de las personas usuarias.

Quiénes lo consumen:

La comunicación está situada en un contexto determinado, las personas que forman parte de esta comunidad reúnen posturas políticas o intereses concretos. Si nuestro mensaje tiene que ver con la comunidad, es más probable que llegue y sea recibido por las personas a las que queremos llegar que en una apuesta por difusión masiva.

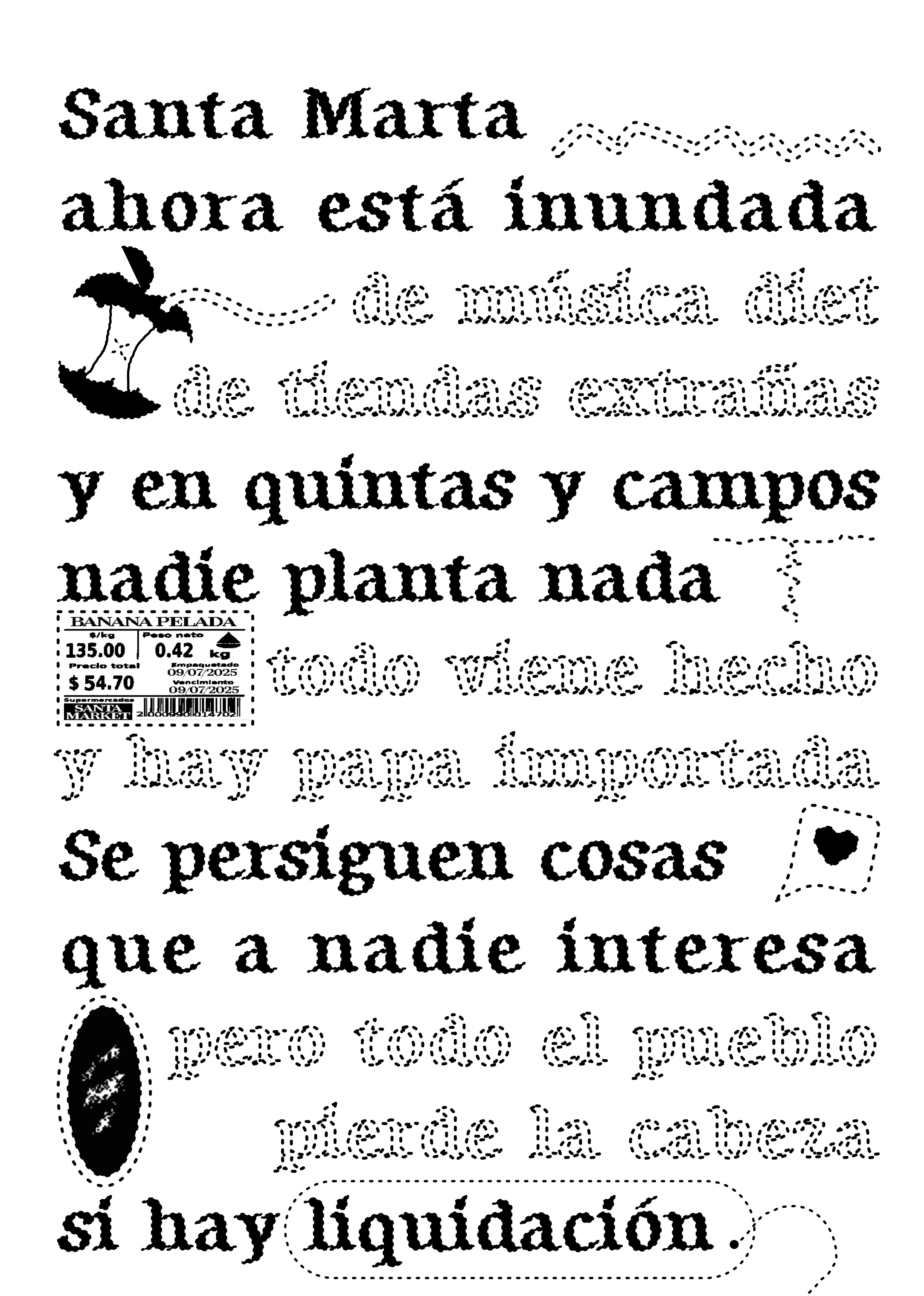
La receta:

Con la receta libre, el código fuente de Mastodon está a disposición para que cualquiera la replicara. El nodo uruguayo ya incorpora ingredientes típicos de la zona para darle un nuevo sabor, un nuevo contexto. El software no está mediado por un algoritmo, puede ser auditado y ver si es utilizado con fines comerciales o no. Este es un servidor comunitario donde se fomenta el uso de herramientas libres, descentralizadas y federadas.

Qué nutre este alimento:

Produce una espiritualidad colectiva, individuos con sensibilidad comunitaria, que entienden que el medio se sostiene gracias a la colaboración de cada persona. Se crea una comunidad real, que extiende sus lazos hacia el plano real, difundiendo causas comunes y produciendo encuentros.

Cultura Remix: Imagen generada con Retro Diffusion, editada en LibreSprite

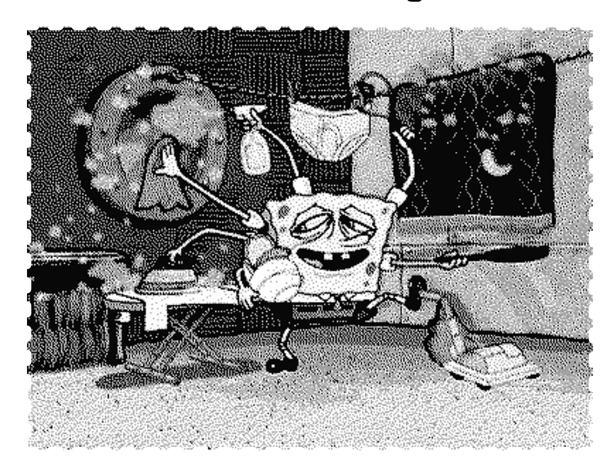


Cultura Remix: selección de la canción Santa Marta de Larbanois & Carrero
Composición hecha en Inkscape

PROBLEMAS DE DISEÑO CONTEMPORÁNEOS

Algunos problemas sociales que son agravados
por las tecnologías digitales

Trabajo



Algunas constantes en el mercado laboral

El mercado laboral de diseño gráfico tiene requisitos bastante específicos para los puestos de trabajo que se ofrecen. Se hace mucho hincapié en el dominio específico del paquete de adobe en lugar de las capacidades creativas como diseñador/a, como si el software fuese lo importante en el trabajo creativo. Si esa es la línea con la que se evalúa productivamente nuestro trabajo, si lo que el mercado requiere es eficiencia más que calidad o un trabajo que está bien hecho, la inteligencia artificial va a ocupar ese lugar sin mucho inconveniente.

En muchos casos la demanda es de un perfil creativo multifacético que se encargue de tareas muy diferentes dentro del rubro (como ilustrar, animar, editar video, manejar las redes, web, escribir textos, atender al cliente, entre otras) dando paso a la sobrecarga de trabajo y en muchos casos trabajo no remunerado. Esto también lleva a una baja en la calidad del trabajo porque no se realiza con las personas que se especializan en cada rama creativa. Las empresas no quieren pagar por ese trabajo, pero lo quieren igual.

La aceleración de microtendencias también influye en el trabajo de diseño, lo que provoca una actualización constante de referencias y técnicas que necesitan tiempo de asimilación. Existen tendencias que premian la monotonía estética y lo fuera de contexto, por alguna razón los clientes lo piden explícitamente y a los diseñadores se les paga por replicar. La pregunta que nos tenemos que hacer es si vamos a diseñar para vender, o vamos a diseñar para crear. Sabiendo que lo que vende se basa en estadística y en lo que da más interacciones (me gusta, seguidores, clics) el diseño de comunicación visual se convierte en un círculo vicioso y salirse de lo conocido es un riesgo difícil de monetizar.

Cultura Remix: imagen original de Bob Esponja editada con la herramienta Dithering de Ksawery Komputery

Freelancismo



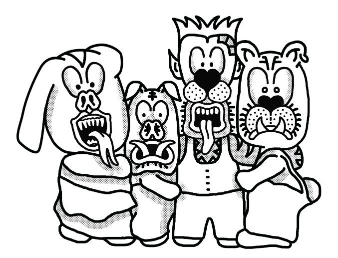
Independientes, pero a qué costo

Cada vez es más común ver publicidades dirigidas para un público que maneja técnicamente el software creativo, con el objetivo de venderles el estereotipo del diseñador o diseñadora que emprende de forma autónoma para tener éxito comercial como la panacea del trabajo en la contemporaneidad. Lo que este fenómeno oculta o deja de lado son las desventajas y consecuencias que ese camino tiene: la precarización laboral. No tener acceso al sistema de protección social, sea aguinaldo, licencia, vacaciones, sistema de salud. Tener que gestionar el proceso de trabajo en solitario pero actuando como un equipo completo, haciendo tareas que, no solo abarcan múltiples especialidades dentro del diseño, sino que tienen que ver con tareas administrativas y comerciales en las que se hace inevitable atravesar un sinfín de errores y problemas, así como que todo ese trabajo nunca sea pagado como corresponde. Tener que venderse todo el tiempo y trabajar para mantenerse constantemente "visible" según las normas de las plataformas. Aceptar todo tipo de trabajo para tener algún ingreso hasta darte cuenta que la estás piloteando como delivery de plataformas del rubro creativo. El abuso en la nueva organización del capitalismo de plataformas moldea el perfil las personas que buscan trabajos creativos y las ponen en una carrera o búsqueda con límites preestablecidos.

Son pocos los que logran convertir esa visibilidad hacia otros espacios, aprovechando la oportunidad de participar en otras comunidades, articulando el trabajo con otras personas o en circuitos que les permite sostenerse con la venta de otro tipo de productos gráficos, sin centrarse tanto en los servicios. Para el resto solo queda una competencia por ver quien ocupa un espacio que está reservado sólo para quienes puedan sustentarlo económicamente.

Cultura Remix: imagen original de Terminator editada con la herramienta Dithering de Ksawery Komputery

Fin del genio creativo



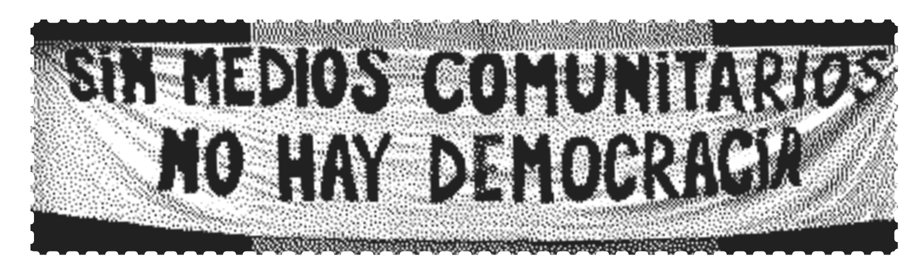
En equipo es mejor

En todo el mundo estamos viendo un cambio en los modos de producción de conocimiento y de innovación en cultura. En las universidades se empiezan a ver proyectos que promueven metodologías basadas en equipos interdisciplinares, que ponen el valor en el potencial del equipo como conjunto en vez de como suma de individuos. Los procesos suelen ser compartidos y cualquiera que esté interesado puede participar. Por eso nos parece raro que se siga creyendo en la idea del creativo individualizado como una posibilidad cuando hace rato ya está en evidencia que lo colectivo es mucho más interesante y que el mito del genio creativo pertenece a otra época. En diseño tenemos claro que los procesos creativos son mucho más difíciles si se enfrentan en solitario. La riqueza de un proyecto suele venir de la unión que tiene el aporte de diferentes miradas sobre un tema, siendo la única forma de hacerlo lo más plural posible. Algo hecho por una sola persona va a representar la mirada de esa sola persona. El software libre puede ayudar a través de las metodologías colaborativas y en comunidad, que buscan a través del aporte de diferentes perspectivas y disciplinas la mejora o la creación de proyectos.

Otro mito que se percibe en la creatividad es identificar la copia como una especie de sacrilegio, de plagio, aunque no ocurra de esa manera. Todas las ideas surgen de algo que ya hemos visto antes y en ese sentido no existe la creatividad en el vacío. Las referencias forman parte natural de la creación y está bien que se puedan identificar porque forman parte de la cultura, de la historia y del contexto en que se encuentra. Asumir que una obra es nuestra propiedad intelectual en su totalidad es un pensamiento aislado y de burbuja. El argumento de la cultura libre sirve para identificar el marco en que la construcción de conocimiento y cultura se realiza. Todo se construye sobre lo que se hizo hasta el momento, no pertenece a nadie en particular sino que es parte del bien común. El remix, la mezcla, los recursos de dominio público son parte de la cultura popular y son elementos clave para democratizar la cultura. En ese sentido es necesario problematizar las leyes de derechos de autor que imponen las industrias para ponerle límites al asunto e incorporar nuevas formas de compartir en sociedad.

Ilustrado en Krita

Medios sin contexto



Bajo esta consigna, radios comunitarias de toda América Latina se lanzaron a las calles desde los años 80 para pelear por la democratización de las frecuencias de radio y televisión. ¿Pueden servir como analogía para pensar en medios de comunicación visual comunitarios?

El medio es el mensaje

Hay cierta comodidad en pensar que la comunicación puede ser resuelta por una red social. Mientras esté mayoritariamente mediada por una interfaz vamos a estar bastante alejados de lo que significa comunicar y dialogar con el otro. Damos por hecho que instagram es algo que está ahí, que flota en el aire y bueno, funciona. Diseñamos estrategias de comunicación con esta red en el centro sin pensar en qué es lo que la hace posible, en qué es lo que sostiene la plataforma. La mayoría de herramientas de comunicación que utilizamos son cerradas, centralizadas y privadas. No son neutras como nos quieren hacer creer, son inherentemente políticas. Las características de cada medio influyen en la construcción del mensaje. La producción de mensajes eficaces en instagram requieren de una estandarización simbólica que modifica nuestros lenguajes y modos de hacer para cumplir con las necesidades comerciales de la plataforma, a la que le importan más las interacciones y el tráfico que la calidad del mensaje. Al algoritmo no le importa que lo que digamos sea falso si genera interacciones.

Está bien que necesitemos elegir medios masivos para proyectos comerciales, pero en el caso de la comunicación social, muchas de las estrategias que diseñamos tienen que ver más con una comunidad en concreto que con aspirar a la difusión masiva. Es entendible que se sigan usando las redes privadas con este fin porque todavía no podemos reconocer que existen otras alternativas, pero es válido preguntarnos si estamos cumpliendo los objetivos que nos planteamos en ellas. ¿Es realmente necesario estar ahí? ¿Necesitamos “llegar” a tantas personas? Ni hablar cuando entramos en el bucle de crear contenido sólo para mantener cierta visibilidad que no es más que una ilusión estadística. Trabajamos más para la plataforma que para la comunicación en concreto.

Cultura Remix: imagen tomada de RadiosLibres.net editada con la herramienta Dithering de Ksawery Komputery

Y aunque es malo
mantenerse aislado
cuando todo el mundo
está tan conectado
si el diablo gobierna
hay que tener cuidado
la cultura
nunca puede estar de lado
no todo está en venta
no todo es mercado
árbol sin raíces
no aguanta parado
ningún temporal

La receta compartida

Resumiendo

El Software Libre nos ayuda a visualizar cuáles son las condiciones materiales que sostienen a las tecnologías digitales como las conocemos, así como las estructuras de poder y los modos de producción detrás, que no son neutrales ni funcionan en el vacío.

Qué plantea

Como alternativa, plantea una forma diferente de producción de software que puede utilizarse como marco para pensar en otros procesos productivos. Lo que se promueve es el acceso libre al conocimiento: la libertad y el derecho de usar, estudiar, modificar y distribuir, en oposición a la privación de estos derechos por los mecanismos de propiedad intelectual.

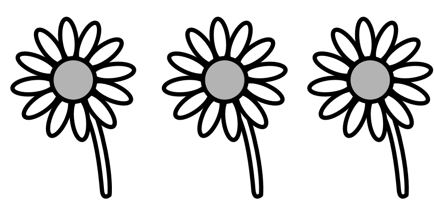
Comunidad

Además, pone en evidencia la necesidad de que haya comunidades organizadas democráticamente, que promuevan la horizontalidad y la participación para sostener los proyectos. Y que detrás de cada servidor, cada línea de código, cada comunicación, hay otra persona que está dedicando su tiempo para colaborar por el bien común.

¿Y el diseño?

Entendemos que como estudiantes de la Universidad de la República y de diseño de comunicación visual es necesario incorporar las nociones que el Software Libre nos puede aportar, atravesando las contradicciones que son naturales a las formas de producción a las que estamos habituados, e incorporando gradualmente las alternativas tecnológicas disponibles como un modo distinto de pensar y producir diseño.

¿Puede el diseño asimilar este marco conceptual para pensarse en su propia práctica? ¿Es realista pensar en diseñar nuevos canales de comunicación visual que salgan de la lógica de las redes privadas? ¿Tiene sentido compartir y liberar el acceso a los procesos de diseño como forma de construir los saberes de la comunidad? ¿Sería posible incorporar un estándar donde se promueva el uso de formatos abiertos y programas libres? ¿Es viable considerar la enseñanza de este método durante la formación de los estudiantes?



LA FRASE MÁS PELIGROSA EN EL LENGUAJE ES

DESAPRENDER
REAPRENDER
DESHACER
REHACER

"SIEMPRE LO HICIMOS ASÍ"

Cultura Remix: imagen original de Hannah Pahl vista en Design Threads.
Traducida y reversionada por nosotros.

ESTE FANZINE ES UNA INTRODUCCIÓN PARA INCORPORAR NOCIONES DE TENCOLOGÍAS LIBRES EN LA PRÁCTICA DEL DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL

LA IDEA DE ESTA PIEZA ES QUE SEA UN MATERIAL CRÍTICO QUE AYUDE A TENER HERRAMIENTAS PARA UNA DISCUSIÓN CON LA COMUNIDAD DE DISEÑO, ESTANDO DE ACUERDO O NO. SU FINALIDAD NO ES POSICIONARSE DESDE LA VERDAD TEÓRICA SINO QUE ES LA EXPRESIÓN DE DOS ESTUDIANTES CON LA INTENCIÓN DE ABRIR EL DIÁLOGO.

LO QUE VIMOS ES UNA PORCIÓN DE LOS CONFLICTOS Y DE LAS ALTERNATIVAS POSIBLES. QUISIMOS ABORDARLO DE LA FORMA MÁS CONCRETA QUE ENCONTRAMOS PARA HABLAR DESDE EL DISEÑO. COMPRENDER LA ESCALA Y ESTRUCTURA DEL CONFLICTO NO ES FÁCIL Y LLEVA TIEMPO. HAY MATERIALES MUY BUENOS QUE PUEDEN AYUDAR EN ESTA TAREA Y PODEMOS COMPARTIRLOS CON GUSTO.

ESPERAMOS QUE INTERPELE Y MOTIVE A INTENTAR ALGO DIFERENTE. INVITAMOS A REPRODUCIR O COMPARTIR ESTE MATERIAL SIN LIMITACIONES. TE AGRADECEMOS POR HABER ATRAVESADO ESTE PROCESO CON NOSOTROS.

Un proyecto de

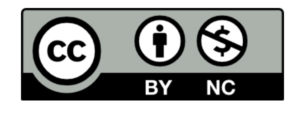


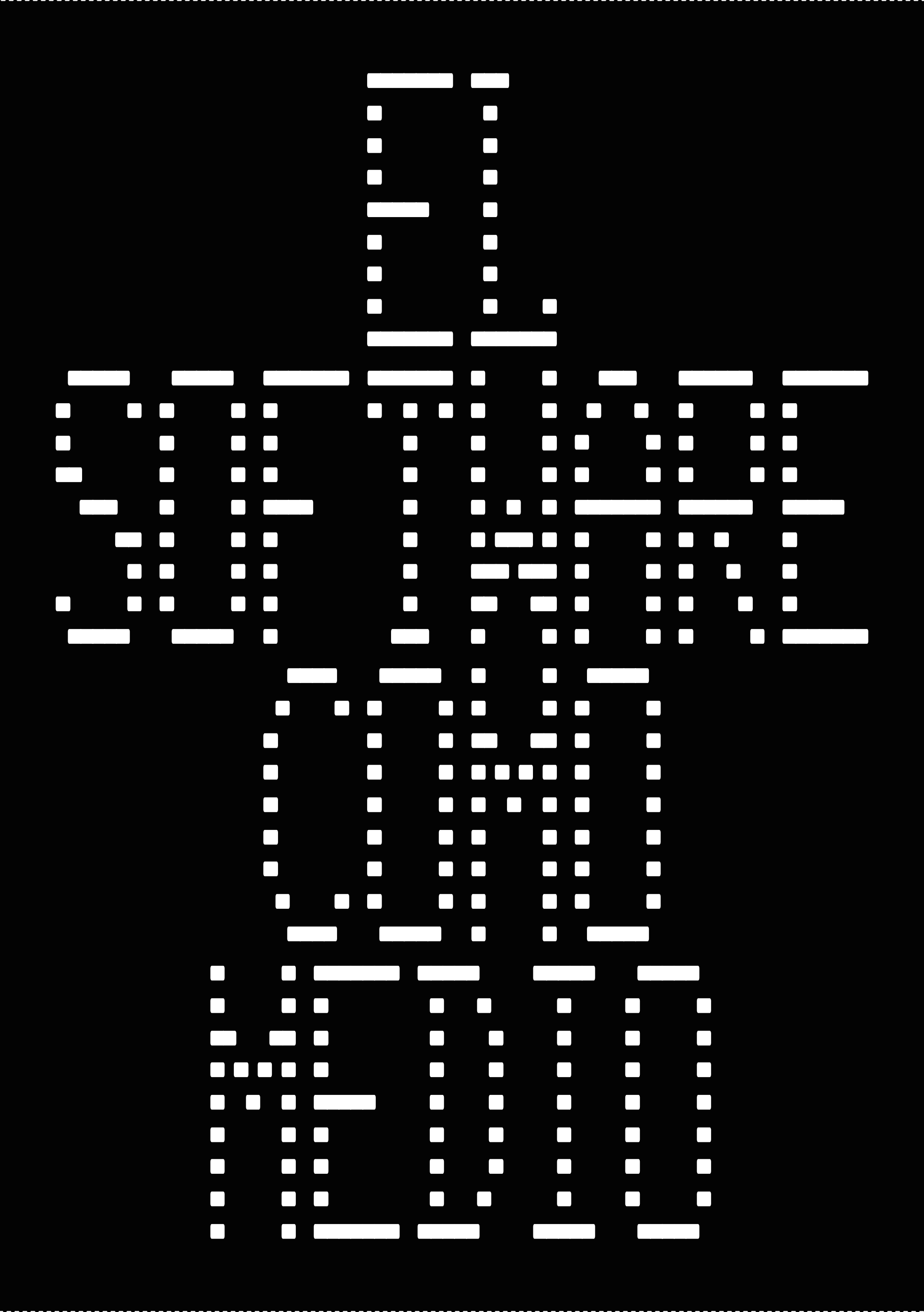
Este fanzine fue desarrollado y diseñado con software libre: se utilizaron las herramientas Inkscape, Krita, Scribus y LibreSprite en el sistema operativo Debian 12. Las tipografías que utilizamos son Archivo (Omnibus Type), Autopia (Antoine Gelgon), Junicode (Peter S. Baker), Lucette (Yann Linguinou), Meyrin (Brian Suda y Tom Leaman), Nimbus Sans (URW++), Redaction (Forest Young y Jeremy Mickel), Sligoil (Ariel Martín Pérez) y Wondertype (Clémence Fontaine), todas con licencia libre.

El contenido de este fanzine fue elaborado gracias a la lectura de trabajos críticos con la práctica de diseño contemporánea como Design Threads y al trabajo de diferentes colectivos y personas que trabajan con el software libre y la cultura libre: Irene Soria, Proyecto UNA, Radios Libres, Sursiendo, Artica, Cybercirujas y por supuesto la comunidad del software libre en Uruguay como mastodon.uy, Undernet, FLISoL, Resistencia Programada, Data Uruguay, Creative Commons, Wikimedistas, además de las personas que trabajaron en los proyectos de la Universidad y de la Ley de software libre y formatos abiertos en el Estado uruguayo. También agradecemos a la comunidad de la LDCV, a cada docente por su esfuerzo en fomentar el pensamiento crítico y a todos los compañeros y compañeras por acompañarnos en este proceso.

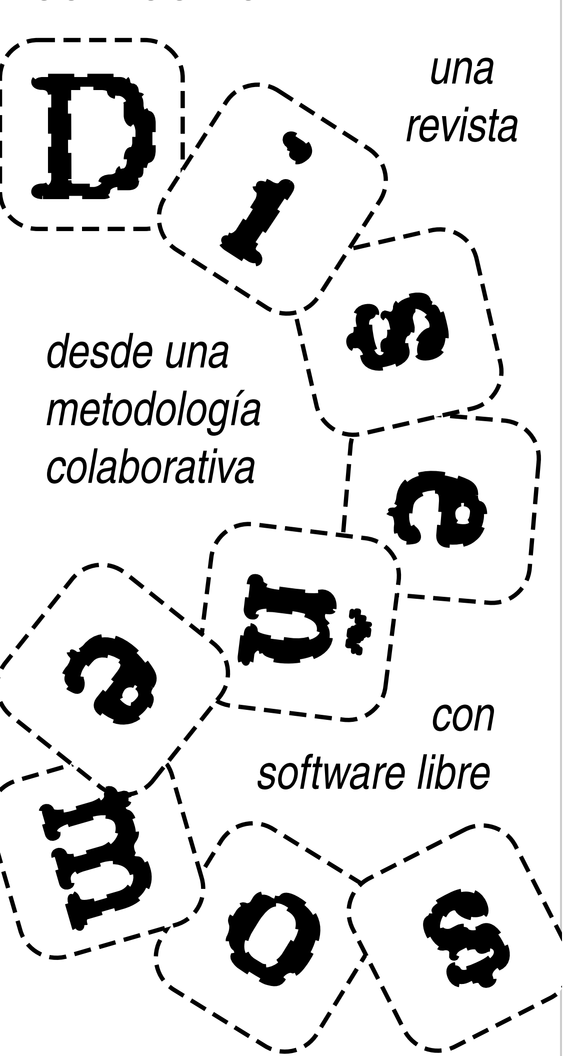
Este proyecto fue diseñado por Gastón Hannay y Cristian Recoba para el Proyecto final de carrera de la Licenciatura en diseño de comunicación visual, Facultad de arquitectura diseño y urbanismo, Universidad de la República. Finalizado en junio de 2025, Montevideo, Uruguay.

Encontranos en fanzine-adsl.gitlab.io/fanzine/




EL
SOFTWARE
COMO
MEDIO

CONVOCATORIA:



Es una invitación a pensar y hacer diseño desde un método más colaborativo. No sólo se trata de reconocer cómo se sostiene la tecnología que usamos, sino de también poner en práctica estas alternativas, de experimentar con otros modos de hacer.

Si estudiás diseño y te interesa explorar con tecnologías libres entrá a

fanzine-adsl.gitlab.io/fanzine/

para leer más sobre la propuesta, ver qué metodología proponemos y cuáles son las etapas del proceso.

aDSL

Agrupación Diseño con Software Libre

